

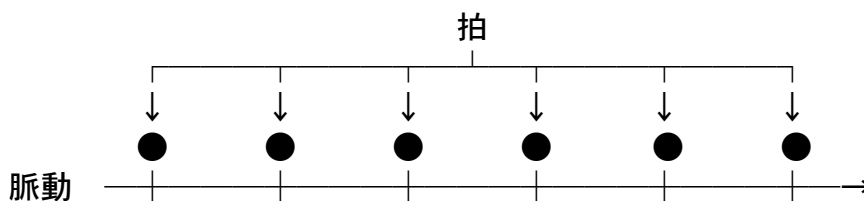
■第3章

- 1) 拍(beat)
 - 2) 音価(note value)
 - 3) 音符(note)・休符(rest)
 - 3-1) 全音符(whole note)・全休符(whole rest)
 - 3-2) 二分音符(half note)・二分休符(half rest)
 - 3-3) 四分音符(quarter note)・四分休符(quarter rest)
 - 3-4) 八分音符(eighth note)・八分休符(eighth rest)
 - 3-5) 十六分音符(sixteenth note)・十六分休符(sixteenth rest)
 - 3-6) 三十二分音符(thirty-second note)・三十二分休符(thirty-second rest)
 - 4) 付点(dot)・複付点(double dot)
 - 5) 連桁(beam)
 - 6) 連符(tuplet)
-

1) 拍(beat)

音楽が進行する時の時間的な基本単位を「拍」(beat)と言い、拍が一定の間隔で進む事を「脈動」(pulse)と呼ぶ事ができます。脈動によって音楽に時間的な秩序が生まれ、音の長さやリズムの骨格などを表わす事ができます。

example 3-1



※3-1 DTMなどでは音の長さを「デュレーション」(Duration)や「ゲート・タイム」(Gate Time)と呼ぶ。四分音符を480の精度で分解して音の長さを表現し、その最小単位を「チックス」(ticks)と言う。このような分解精度を「分解能」(time base)と呼び、分解能960ticksもある。また「ミリ・セカンド」(milli second/1/1000秒)で表す事があり「msec」「ms」で表記される。